LE LABYRINTHE D'ERRARE

Niveau collège 11/14 ans

Dominique Grandpierre : enseignant.

Éditions RETZ

Mise en route

■ Version Atari ST

Moniteur couleur
2 disquettes

1. Placez la disquette 1 dans le lecteur A.
2. Cliquez sur l'icône : **loader.prg**

■ Version Amiga 500 et 2000

1 disquette

Placez la disquette dans le lecteur, puis mettez votre ordinateur sous tension.
Le démarrage est automatique.

■ Version Amstrad CPC 6128

2 disquettes

1. Placez la disquette 1 dans le lecteur.
2. Sur les claviers AZERTY, tapez **ùCPM** puis validez
tapez **LOADER** puis validez.

Sur les claviers QWERTY, tapez **¦CPM** puis validez
tapez **LOADER** puis validez.

Attention : le programme étant particulièrement riche et complet, le temps de chargement au départ et en cours de jeu est assez long.

■ Version PC et compatibles

2 disquettes 5"1/4
1 disquette 3"1/2

Sur PC, ce logiciel fonctionne avec l'équipement minimum suivant :
– 512 Ko de mémoire ;
– cartes graphiques CGA, EGA, VGA (en mode EGA) et celle du PC 1512 ;
– une souris Amstrad (facultatif).

1. Placez la disquette 1 dans le lecteur A.

Si vous avez un disque dur et désirez installer votre logiciel tapez **A:** de façon à vous placer sur le lecteur A puis tapez **COPY *.* C:**

2.Tapez : **LOADER**

La règle du jeu

En règle générale les déplacements s'effectuent avec les touches de direction : ↓, ←, ↑, → et la validation en appuyant sur la touche ENTER. *Le logiciel accepte dans certaines configurations la validation par la souris.*

Le jeu de rôle fait de toi le héros de l'aventure. Tes réponses décideront de ton parcours dans le labyrinthe. Chaque succès sera indiqué par un carré jaune sur le plan, et chaque échec sera marqué d'une croix rouge.

Voici l'histoire : l'abominable sorcier ***Errare*** a enlevé l'enchanteur ***Grévisse*** et son manuscrit sacré. Perdu dans ce labyrinthe maléfique, tu devras triompher de multiples embûches et des attaques des gnomes, géants ou monstres, pour délivrer le prisonnier et récupérer le livre sacré.
A chaque embûche, tu devras répondre à une question concernant la grammaire ou l'orthographe. Au terme de l'aventure, tu auras parcouru un programme complet en orthographe pour ton niveau.

Tu trouveras des exercices de grammaire sur les accords et la syntaxe, ainsi que de très nombreux exercices d'orthographe concernant la plupart des difficultés que tu rencontres souvent. L'objectif est bien sûr de pouvoir parcourir le labyrinthe sans faire de fautes.

Tu possèdes au départ 20 points de vie et tu ne peux en acquérir davantage. Prends garde, car ils te seront précieux.

ATTENTION : à la fin du jeu, seul le mot "Fort" permet de gagner. Les autres mots ne permettent pas de délivrer l'enchanteur *Grévisse*.

A toi de jouer !

Le point de vue pédagogique

Le logiciel aborde les points essentiels ou épineux de l'orthographe lexicale et grammaticale d'un élève de 6e et 5e de collège. Les points principaux : concordance des temps, règles difficiles d'accord du participe passé, accord des noms composés, des adjectifs de couleur, avec plusieurs sujets et autres accords délicats. La quasi-totalité de l'orthographe d'usage est traitée. Les conjugaisons sont traitées à tous les temps sauf les subjonctifs difficiles. Les verbes défectifs sont abordés.

En somme, le logiciel consolide le savoir à ce niveau d'apprentissage. Il sert de révélateur des points non compris et peut permettre à l'enfant de recommencer pour améliorer ses performances ou de se documenter.

Recommandations

La garantie

Cette garantie est valable 6 mois à partir de la date d'achat.

La configuration

Pour être utilisé ce logiciel doit être adapté aux caractéristiques de votre ordinateur. Veuillez vous conformer strictement aux indications données.

Service Après Vente

En cas de mauvais fonctionnement, remplissez la feuille SAV et renvoyez-la avec la disquette à l'adresse indiquée.

Dans la même collection

Le labyrinthe aux Cent calculs (8-10 ans)

Machine	Code	Prix
PC 5"	557 787	275 F
PC 3"	557 788	275 F
Amstrad	557 784	225 F
Atari	557 785	275 F
Amiga	557 786	275 F

Le labyrinthe d'Orthophus (8-10 ans)

Machine	Code	Prix
PC 5"	557 747	275 F
PC 3"	557 748	275 F
Amstrad	557 744	225 F
Atari	557 745	275 F
Amiga	557 746	275 F

Le labyrinthe Lexicos (10-12 ans)

Machine	Code	Prix
PC 5"	559 527	275 F
PC 3"	559 528	275 F
Amstrad	559 524	225 F
Atari	559 525	275 F
Amiga	559 526	275 F

Le labyrinthe aux Mille calculs (11-14 ans)

Machine	Code	Prix
PC 5"	557 767	275 F
PC 3"	557 768	275 F
Amstrad	557 764	225 F
Atari	557 765	275 F
Amiga	557 766	275 F

Le labyrinthe des Pharaons (10-12 ans)

Machine	Code	Prix
PC 5"	559 947	275 F
PC 3"	559 948	275 F
Amstrad	559 944	225 F
Atari	559 945	275 F
Amiga	559 946	275 F

Le labyrinthe d'Anglomania 1 (8-10 ans)

Machine	Code	Prix
PC 5"	559 487	275 F
PC 3"	559 488	275 F
Amstrad	559 484	225 F
Atari	559 485	275 F
Amiga	559 486	275 F

Le labyrinthe d'Anglomania 2 (11-14 ans)

Machine	Code	Prix
PC 5"	559 507	275 F
PC 3"	559 508	275 F
Amstrad	559 504	225 F
Atari	559 505	275 F
Amiga	559 506	275 F

Le labyrinthe d'Errare (11-14 ans)

Machine	Code	Prix
PC 5"	557 727	275 F
PC 3"	557 728	275 F
Amstrad	557 724	225 F
Atari	557 725	275 F
Amiga	557 726	275 F

Adressez vos commandes à votre revendeur habituel ou directement par courrier en joignant votre chèque bancaire ou postal à :

NATHAN DPE
94255 Gentilly Cedex

Pour tous renseignements, appelez le service commercial au 47 40 66 66